

図 1

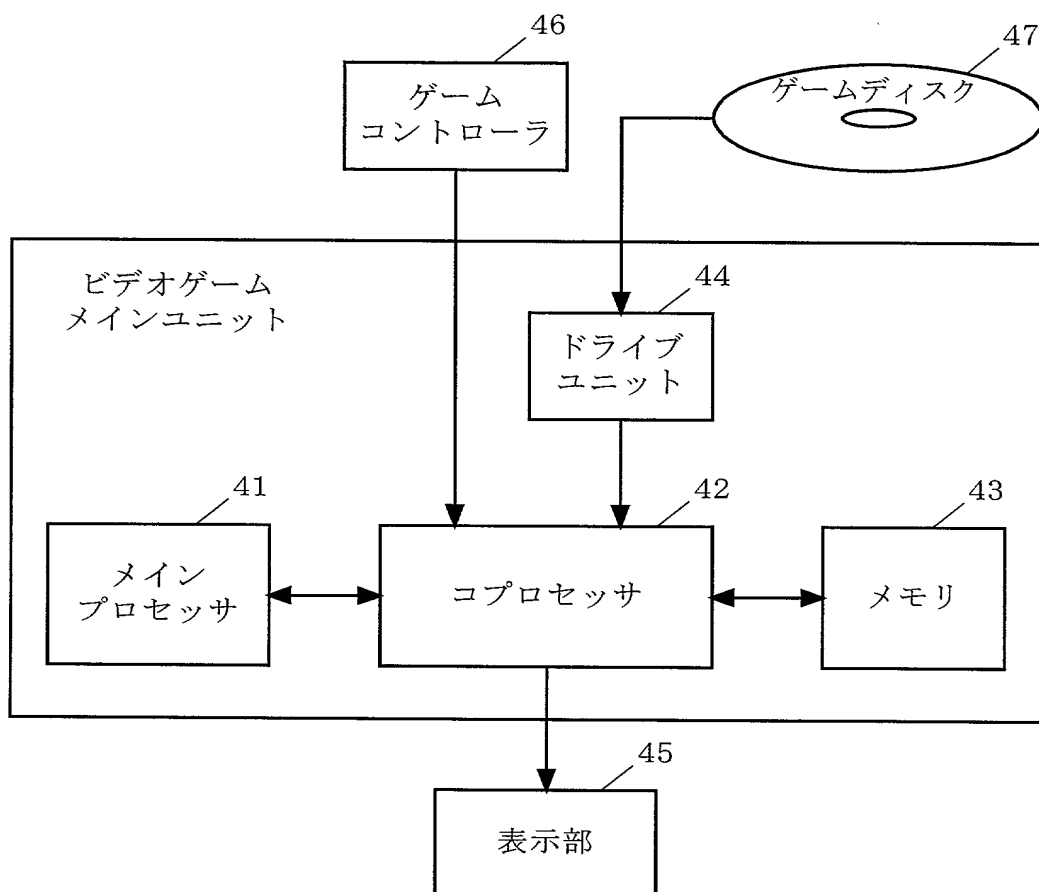


図 2

メモリ 43 のメモリマップ

プログラム領域
正八面体データ記憶領域
計算用バッファ
ポリゴンデータ領域
フレームバッファ
その他

図 3

ゲームディスク 47 のメモリマップ

メインプログラム領域
正八面体処理プログラム領域
その他プログラム領域
画像データ（ポリゴン、テクスチャ等）領域
音データ領域
その他

图 4 A

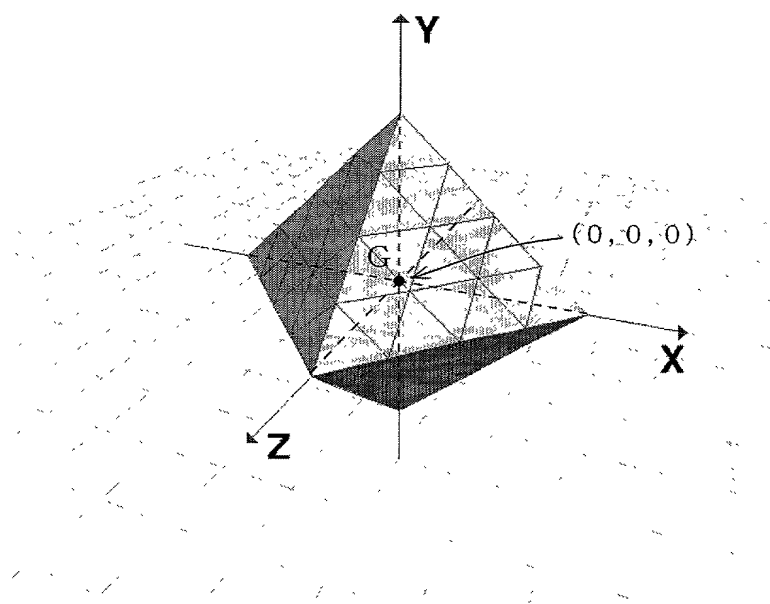


图 4 B

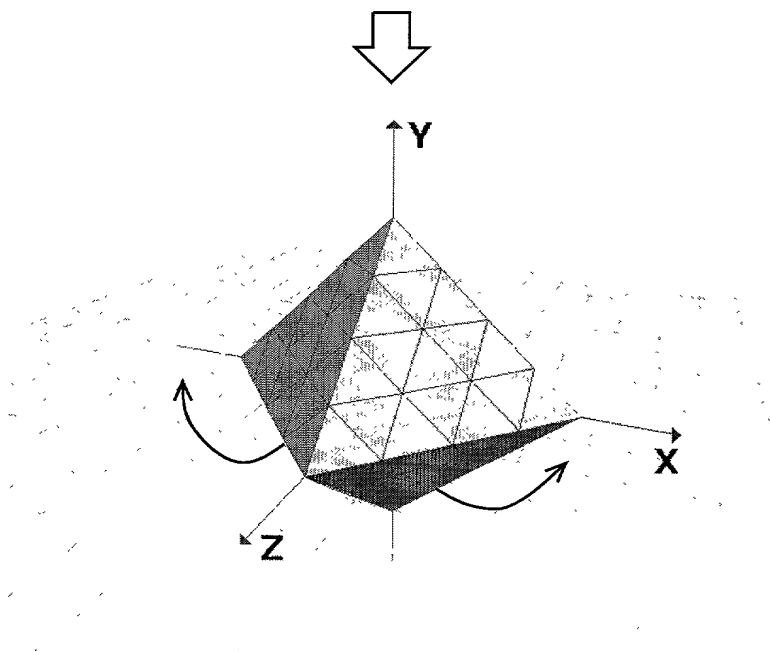


图 5 A

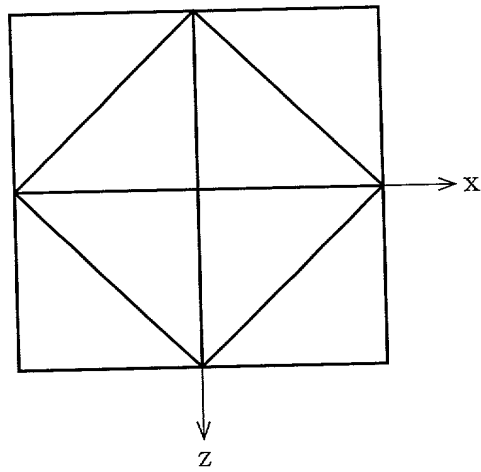


图 5 B

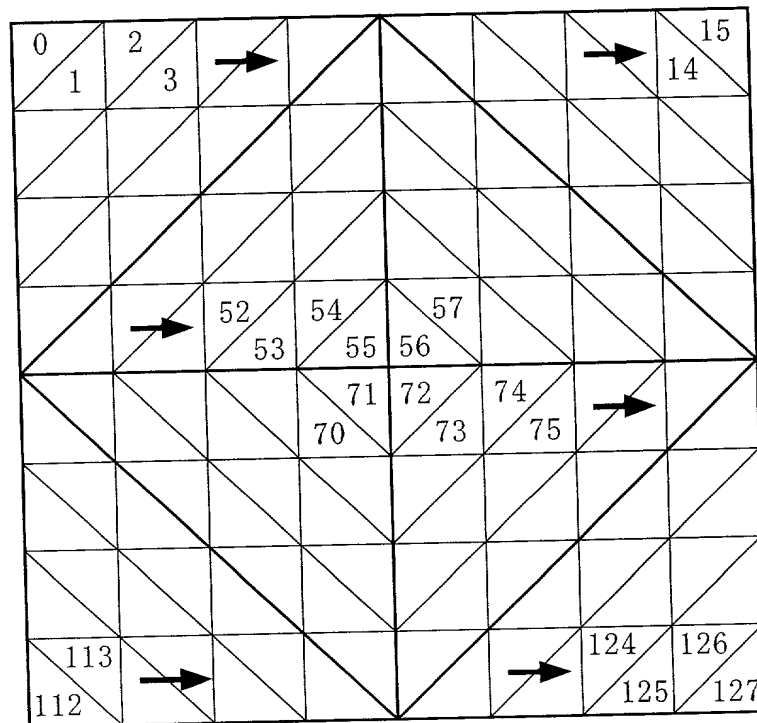


图 6 A

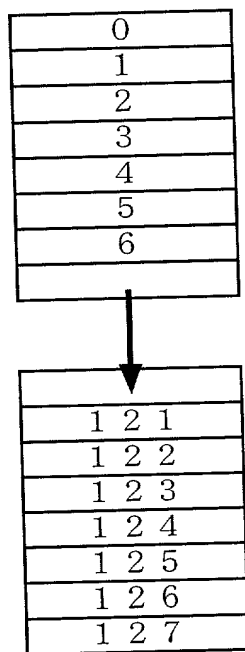


图 6 B

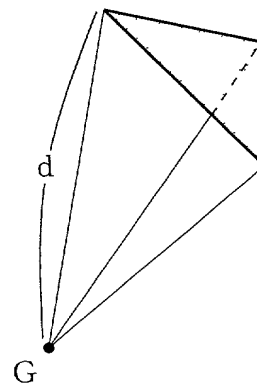


图 7

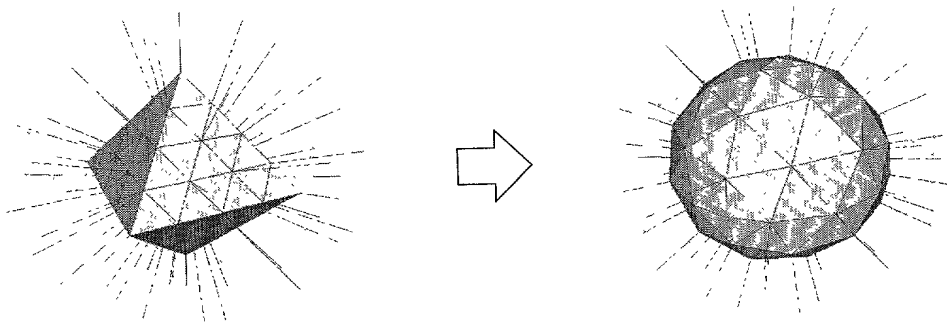


図 8

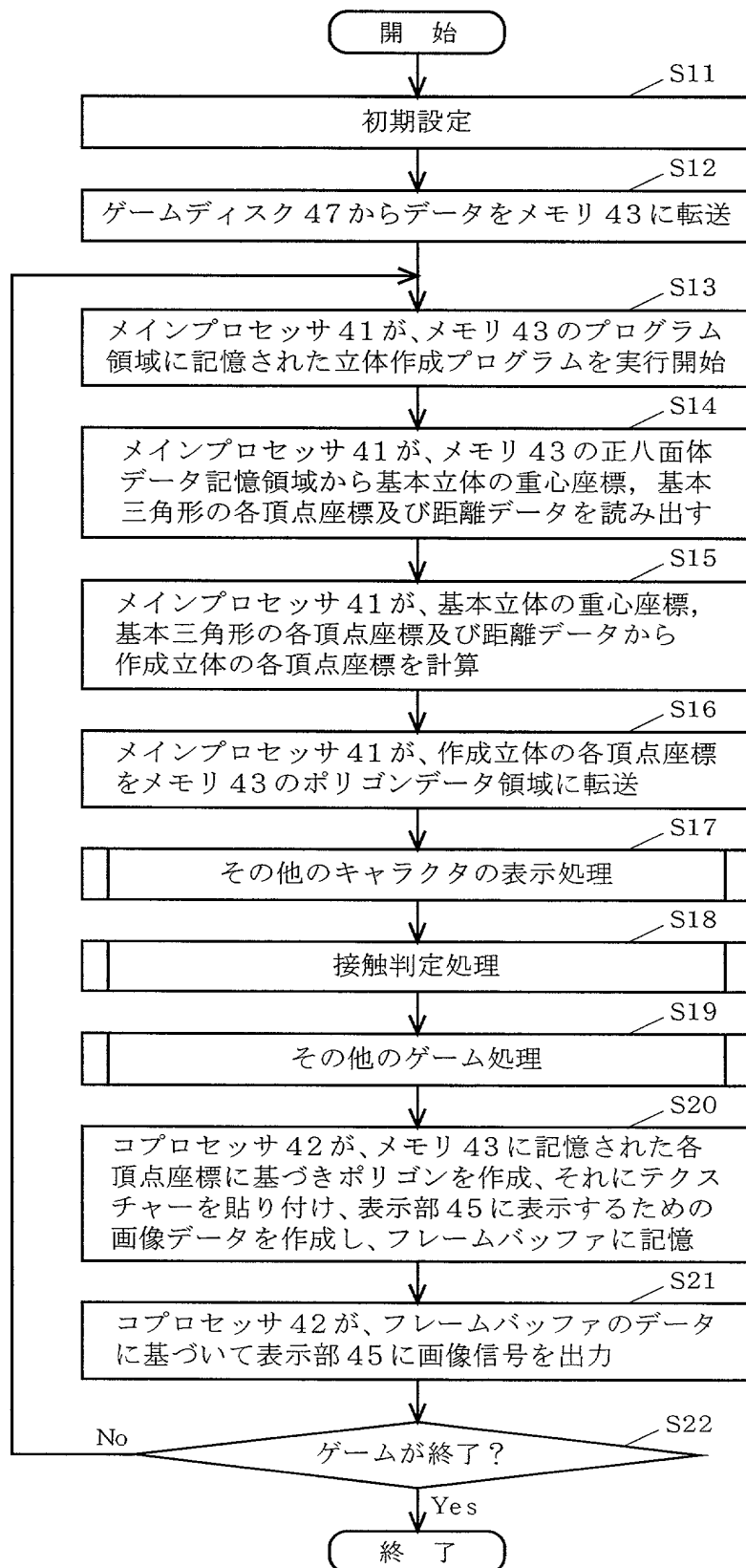


図 9

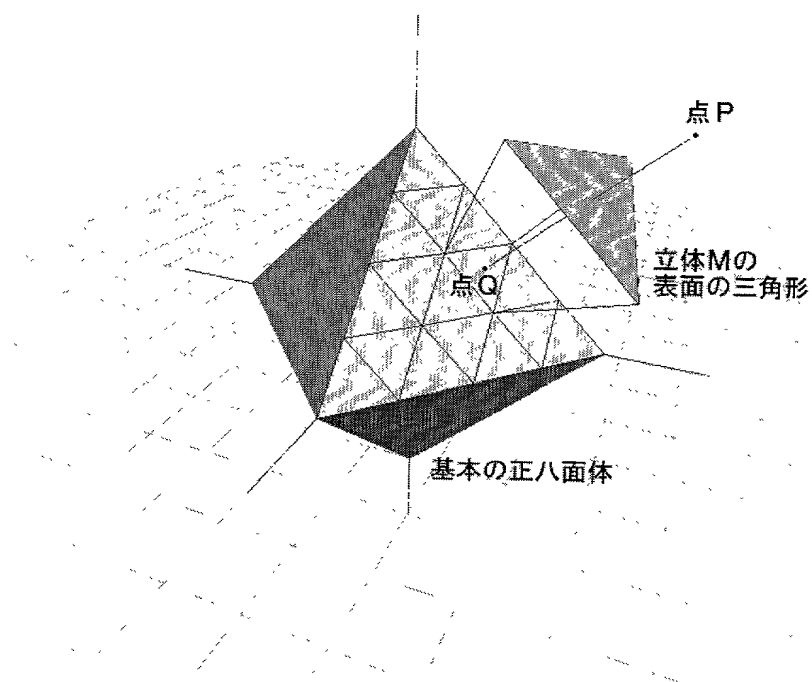


図 10

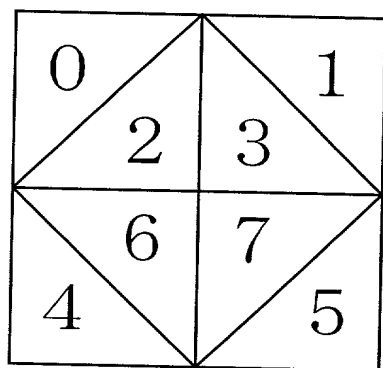


図 1 1

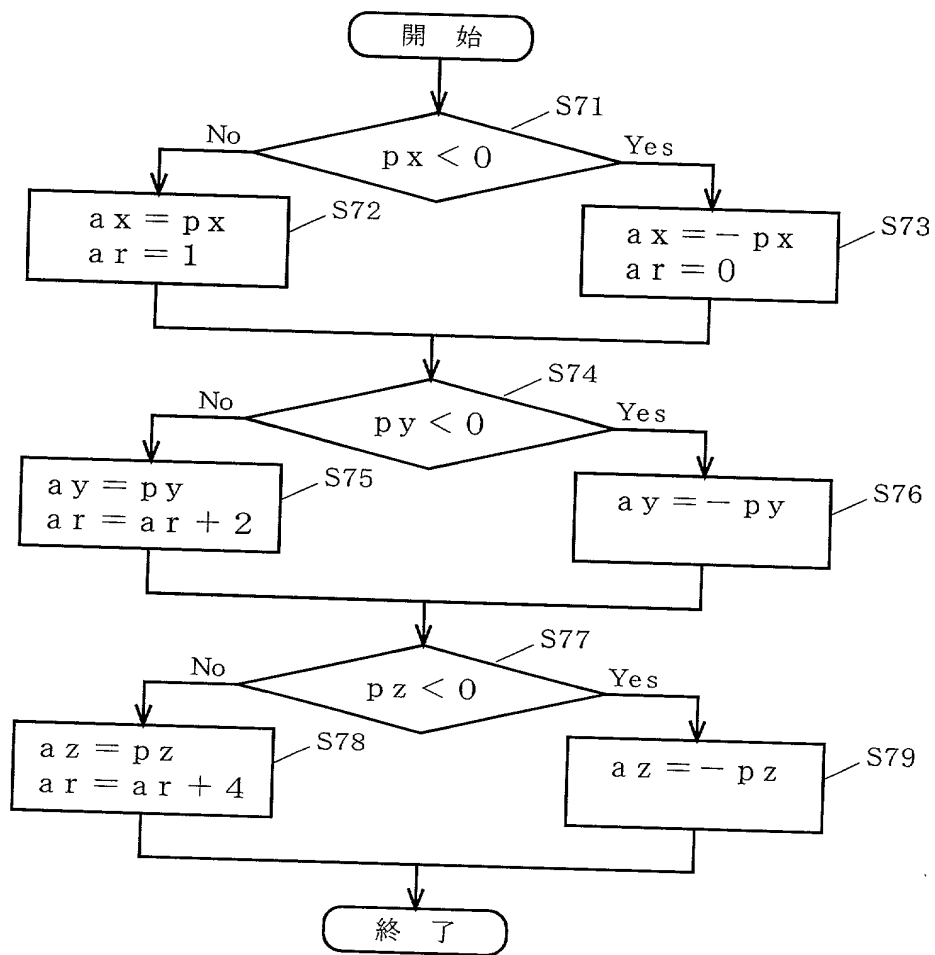


図 1 2

エリア	0	1	2	3	4	5	6	7
m s	0	15	55	56	112	127	71	72
v x	16	16	-2	2	-16	-16	-2	2
v z	2	-2	-16	-16	2	-2	16	16
v y	1	-1	-1	1	1	-1	-1	1

図 1 3

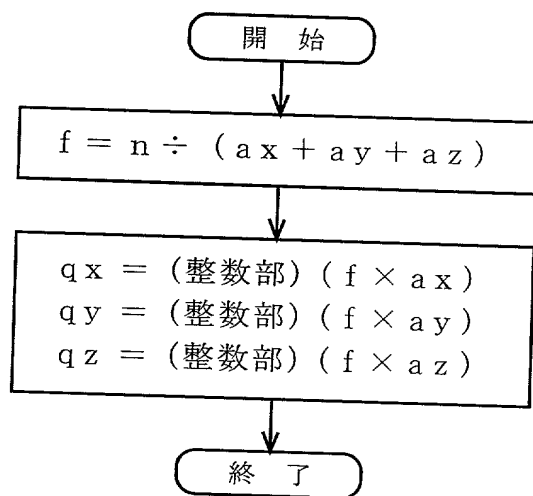


図 1 4

